

回復を身にした。一九七七年三月期（単独）売上高は前年比三七・〇％増の八十九億三千萬圓、経常利益は一六・〇％増の五億三千八百萬圓、当期利益は三〇・〇％増の一億八千四百萬圓と増収増益で回復した。となつた。

業務用では「なんでもシール委員会」を三月末までに千九百出街したので貢献できた。家庭用では輸出が戻ってきた。オペレーション収入は二店増やし十四店となった。特別損失は銀行株の評価損と米国子会社の引当金繰り入れの計三億四千三百萬圓を計上した。

セガ社「VF2」使い 北京でTV大会

海外市場の掘り起こし進める

セガ社は五月九日、中・北京のゲーム場三店会が催されており、世界各地でプレイ向けプロモーションを進めている第二弾とされている。北京では明星店、万通店の三店を舞台に展開される。これらはセガ社と中国側企業による合併会社、セガ・フア

一九七八年三月期は売上高百二十億四千万円、家庭用で五千四百八十億円、ゲーム機収入が十億五千九百万円で一・九％、アクセサリー用品が六億千九百万円、六・九％、その他が一億二千五百萬元、一・七％。前年比では

セガ社（本社北京、曾曉董事長、セガ社の出資比率九六・八％）を通じて運営されているゲーム場。ゲーム大会は、現地コンピュター会社四通集団の子会社、四通国際貿易と提携して行なわれる。四通集社はセガ社家庭用の「サターン」販売代理店でもある。

セガ社では二月に東京で、「バーチャファイター3」の国内大会と國際大会を、森永製菓と提携して実施している。

CAPCOM

闇の救世主、覚醒。

すべての命よ、私と同化せよ。
それが唯一絶対の救済である。



- ニューキャラクター4人を加え、新たな舞台に集う15人のダークストーカー達。
- 従来のラウンド制を廃し、バトルの流れを一新。＜インパクトダメージ＞
- キャラのデリトリーで独自の秘められた能力を呼び覚ませ。＜ダークフォース＞

CPS II 第22弾

ロックマンは10周年!

ヴァンパイア セイヴァー
©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社 カプコン

＜AM事業本部＞ ●本社 / 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133
●東京支店 / 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目8番1号(新宿住友ビル43階) TEL(03)3340-0730 FAX(03)3340-0701

＜ゲーム事業本部＞ ●大阪支店 / 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133
●名古屋支店 / 〒460 名古屋市中区栄1丁目1番1号 TEL(052)282-5311 FAX(052)282-5313
●福岡支店 / 〒810 福岡市中央区天神1丁目1番1号 TEL(092)286-2041 FAX(092)286-2043

倉敷チボリの遊園施設

7月18日開業予定の

JR倉敷駅の北側に新 十四億円をかけて建設を 進めてきた。 「チボリ公園」が、七月十八日 開業する。 岡山県が 市政百年記念事業として、 倉敷市に、チボリ公園 (コペンハーゲン) の誘致を計画していたが、 途中で撤退したため、こ の計画を岡山県と県内財 界が中心となり引き継 いだもので、倉敷市など の協力により事業管理会 社として第三セクターの チボリ・ジャパン(株) (本社倉敷市・河合昭社長) を九〇年二月設立。九三 年に倉敷駅に隣接する倉 敷紡績の工場跡地に建 設することを決め、九五 年着工。総事業費四百七



「倉敷チボリ公園」の完成予想図

大阪府協、定時総会 賭博と補導焦点

正会員減少、役員は全員再任

大阪府アミューズメン ト施設業者協会(OA 本来のゲーム機より利益 O、事務局大阪、川崎俊 率が高い。加えて営業 二社は五月十二日、大 い消費税を納税できるの 阪・心斎橋のホリデイイ かという問題がある。ま た南海で第三十三回定時 会を開き、役員改選によ り全役員を再任とした。 同総会には委員五十三社 を含む百社が出席した。 川崎俊は挨拶の中で、 今オレレターの経営 環境は先上げが落ち込み うす。べきを話し合ひ、 非常時に臨む。業界はA M自販機と景品機に流れ 機会あることに設け、経 営が向上する形を提案で は売上げを上げれば仕入 けるようにしたいと思っ ている。と述べた。



原則として景品提供は禁 止されているが、警察庁の 見解を踏まえ、景品や引 換券入りカードを高額 の商品と交換したり、アダ ルトビデオを景品に使っ たりするという驚くべき 対応が、府下でのこの間 事例が二、三あった。そ の中にOAO会員もいた ので川崎会長に連絡した ところ、注意文書の配布 や店舗巡回など素早く対 応され、府下でのこの間 事例が二、三あった。そ の中にOAO会員もいた ので川崎会長に連絡した ところ、注意文書の配布 や店舗巡回など素早く対 応され、府下でのこの間

三重県協、定時総会 非行防止課題に 監事のみ新任、ほかは再任

三重県アミューズメン ト施設業者協会(事務 部、伴うもので、全役員を留 留会会長、松本静雄会長、 任として、監事一名が空席 会員三十社)は四月二十 五日、津市内の「ベルセ 英亮氏(衛ミタク)を選 席した。

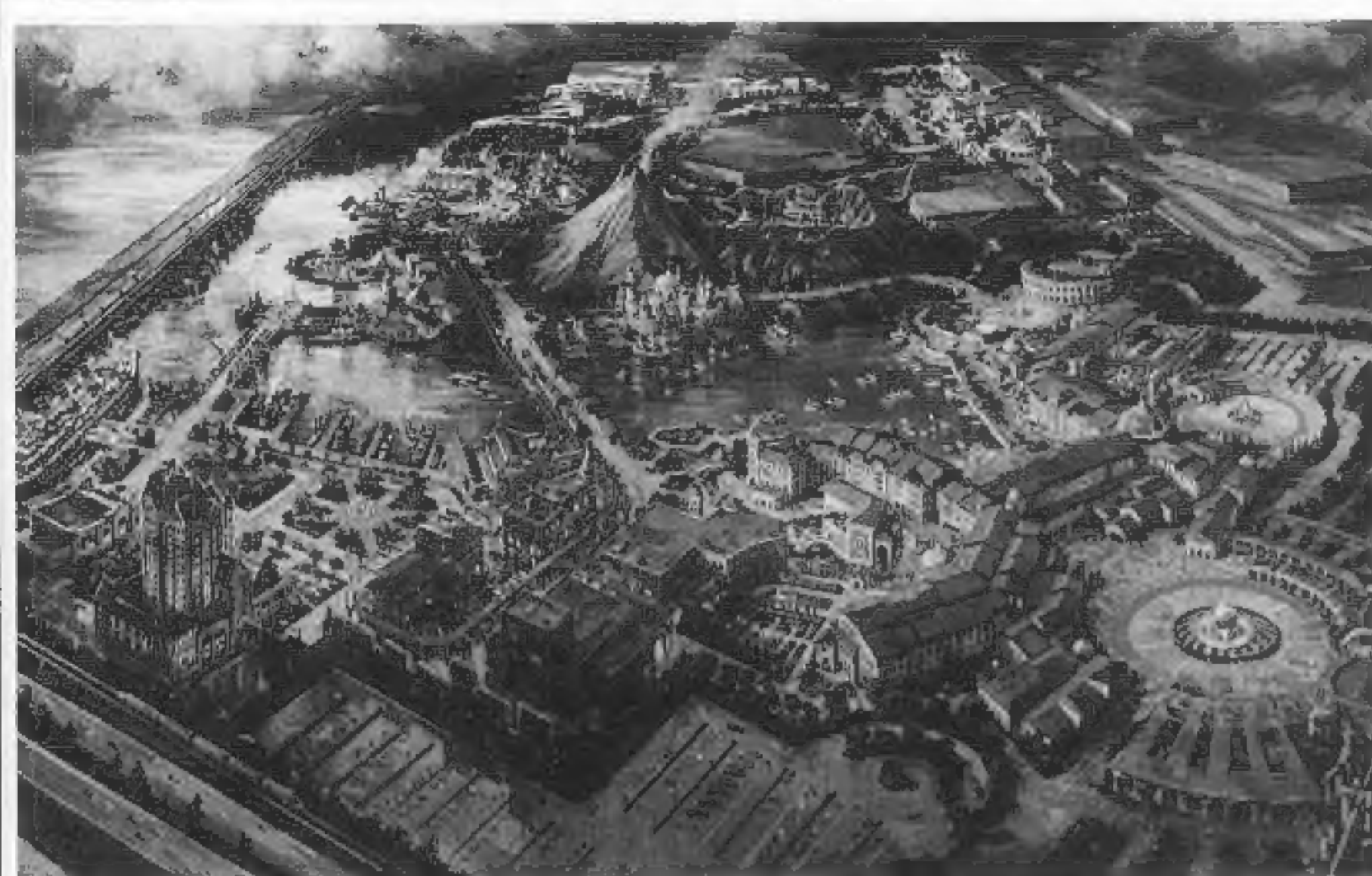
県警懇談を含め 事業計画、予算案などを承認

八年度事業活動報告案、 取組報告案、九年度事業 計画案、予算案は、いず れも異議なく承認された。 うち事業活動計画につ いては、県警生活安全課 との懇談会の開催、賛助 会員も含めた会員の増強 の二点を中心に取組んで いくことを決めた。こ のほか会員相互の情報交 換をより積極的に行なう ことを確認した。

非行防止課題に

監事のみ新任、ほかは再任

三重県アミューズメン ト施設業者協会(事務 部、伴うもので、全役員を留 留会会長、松本静雄会長、 任として、監事一名が空席 会員三十社)は四月二十 五日、津市内の「ベルセ 英亮氏(衛ミタク)を選 席した。



「東京ディズニーシー」(仮称)のイメージイラスト写真 © Disney Enterprises, Inc.

「東京ディズニーシー」の
イメージを発表

2001年開業めざし計画

東京デイズニード（TDL）を運営する㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は三月二十四日、TDL隣接地に建設を計画している第二デーマパーク「東京デイズニード」（仮称）とホテル「東京デイズニード・ホテル」（同）の完成予想イメージイラストを公表した。

同社は「東京デイズニード」のホテルについて、米国のウォルトディズニー社と昨年四月に基本契約を締結後、基本的に設計作業を進めており、よび入園者キャパシティ

今年秋には基本設計を終え、その結果をもとに着工の最終判断をする予定で、二〇〇一年オープンをめざしている。

「東京デイズニード」は、海にまつわる伝説や物語にある冒険やロマン、発見と喜びの世界を再現することをコンセプトに、ホテルと一体化したテーマパークとなる。園内はエキゾチックな港町と神秘的な火山を中心に、アラジンやバラエティワールドの世界、リラエティに富んだテーマエリアなどで構成される。規模および入園者キャパシティ

いるJR舞浜駅前の開業事業を一年遅らせることになった」と発表している。

舞浜駅前開業は約十二万平方メートルの土地に同社が運営するホテルや物販施設、映画館などを複合建設するもので、当初は九八年十月開業をめざしていた。

しかし景気回復が計画策定時と比べ予想以上に遅れていることから、事実に合わせて開業を九九年十月と一年延期させることにしたものの、発表された見直し内容はこのほかにも各種営業比率の変更なども含まれている。

ナムコの屋内テーマパーク「ナンジャタウン」の公式ガイドブック「ナムコ・ナンジャタウン・オフィシャルガイド」(B5版、約百三十頁、定価八百円)が五月十五日、書店を通じて発売された。ナムコの全面的な協力を得て、(株)メディアファクトリー(本社東京、坂本社社長)が発行したもので、公式ガイドブックまで発行されるほど「ナンジャタウン」はテーマパークとしての地位を確立したことになる。

同園は昭和三十年代の「夢の原体験の世界」、国内最大のビルイン型テーマパーク空間(約一万二千平方メートル)の中に、街巡り型アトラクションなど高い密度で展開し、客自身遊びを発見し創造するというコンセプトで、九六年七月六日にオープン。今夏四月二十日発売することになっている。

力し、ガイドブック自体もひとつのアトラクション(ナンジャビザ)として構成されるなど、ユニークな仕上がりとなっている。編集はビジュアルに組み立てられ、フルカラー印刷で初版は二万部を発行。

ナムコでは同書発行記念として、公式ガイドブックがセットされた特別限定チケット「ガイドバック付きベア・ナイトパス」(四千九百円)を、六月一日から七月十五日までの間、首都圏のコンタミニ、J.R. プレイグランドなどで五千セットを発売することにしている。

博多」は、関係者による一年間で約千六百四十万人が入場し、全体の売上高も五百億円以上と目標を三割近く上回る成果を取っている。セガサティPはこの強力な集客力を生む原因のひとつとなつたかたちとなっている。セガサティでは二年目に入

ナムコ「ナンジャタウン」の
公式ガイド発売

所要時間二分。利用料金は五百円。周辺整備を含む総工費九億円。

多摩テックでは、園内の高台の上に設置しスリル感を高めているが、風速十メートル以上になると安全のため運転を停止している。

なお「スベースシヨット」は海外では四月現在、米国八カ所、メキシコ一カ所の計九カ所で開催している。

介や伝言板など八種ある登録ボタン、メッセージ、顔写真フレーム（二十七種類）を選択。続いて顔写真撮影（カラー、モノクロ、セピアから選ぶ）、五秒以内の音声録音を行って完成。サーバイに登録され、四十五秒後に顔写真シール（八分割）とホームページ（アドレス、パスワード）などが一枚のシート（十一×十センチ）でプリントアウトされる。利用料金は一回五百円。また顔写真シールのみ

の作成もでき、この場合は同サイズのシートで十六分割シールとなり、通常はシールプリント機と同じ操作を行ない、利用料金は三百円。

同機は同社の子会社、船井ヒューコム㈱が扱うが、当面はレンタルのみでコンビニやSCなどへの展開を進めた後、今夏からゲーム場やカラオケハウスの販売を始めることになっており、予定価格は

百五十万円。レンタルを含め初年度五千台の設置を目標としている。

福田ジョイボリス
入場者数100万人に

セガ社ATP「福田ジョイボリス」で、五月二十一日、累計入場者数が百万人を突破した。九六年四月二十日開業で、当初九十万人を目標としていた初年度入場者数は、

放課後倶楽部プラスシールごっこ

ナガシマは三基で構成

米国 S&S スポーツパ
ワー社製のタワー型急速
上昇リクライド「スペ
ースショット」が、スベ
ースワールド北九州市
（ササビーズワールド経営）
で三月一日、多摩テック
（東京都日野市、㈱鈴鹿
サーキットランド経営）
で三月二十日、そしてナ
ガシマスパークランド（三
重県桑名郡、長島観光開
発㈱経営）で四月二十七
日、相次いでオープンし
話題となっている。

これで同機の国内での
設置場所は、昨年三月に
初登場させた浅草花やし
き、鈴鹿サーキットラン
ドと合わせ計五カ所とな
る。いずれも川鉄商事㈱

（本社東京、塩川満社長）
を通じて導入し、㈱トー
ゴ（本社東京、山田敦夫
社長）が施工したもので
設置遊園地の買い取り
直営となっている。

五カ所とも基本的には
ほぼ同じ仕様だが、ナガ
シマスパークランドだけは
同機を三基まとめて設置
しているのが特徴。三基
を三角形に並べ、最上部
で結合させた形になって
おり、同園では「世界初
最大負荷四・〇G、定員
十二名となっており、身
長百二十センチ以上の利用

シマスパークランドだけは
時間は乗降を含め一分三
十秒、利用料金五百円。
総工費は十五億円。他
の四カ所はいずれも
タワーの高さ五十九び、

ナガシマスパークランドの「スペースショット」



ナガシマスパーランドの「スペースショット」

「放課後」兼用で

前副は五カ所と同じ。うちスベースワールドとは同機を「アトラスト」あるいは「クワッド」と呼び「古代人が宇宙との交信に使った塔」の遺跡を今復元する」というテーマストーリーを設定し、装飾で演出。

所要時間二分。利用料五百円。周辺整備を含総工費九億円。

多摩テックでは、園の高台の上に設置しスラ感を高めている。速く以上になると安のため運転を停止して



放課後倶楽部プラスシールごっこ



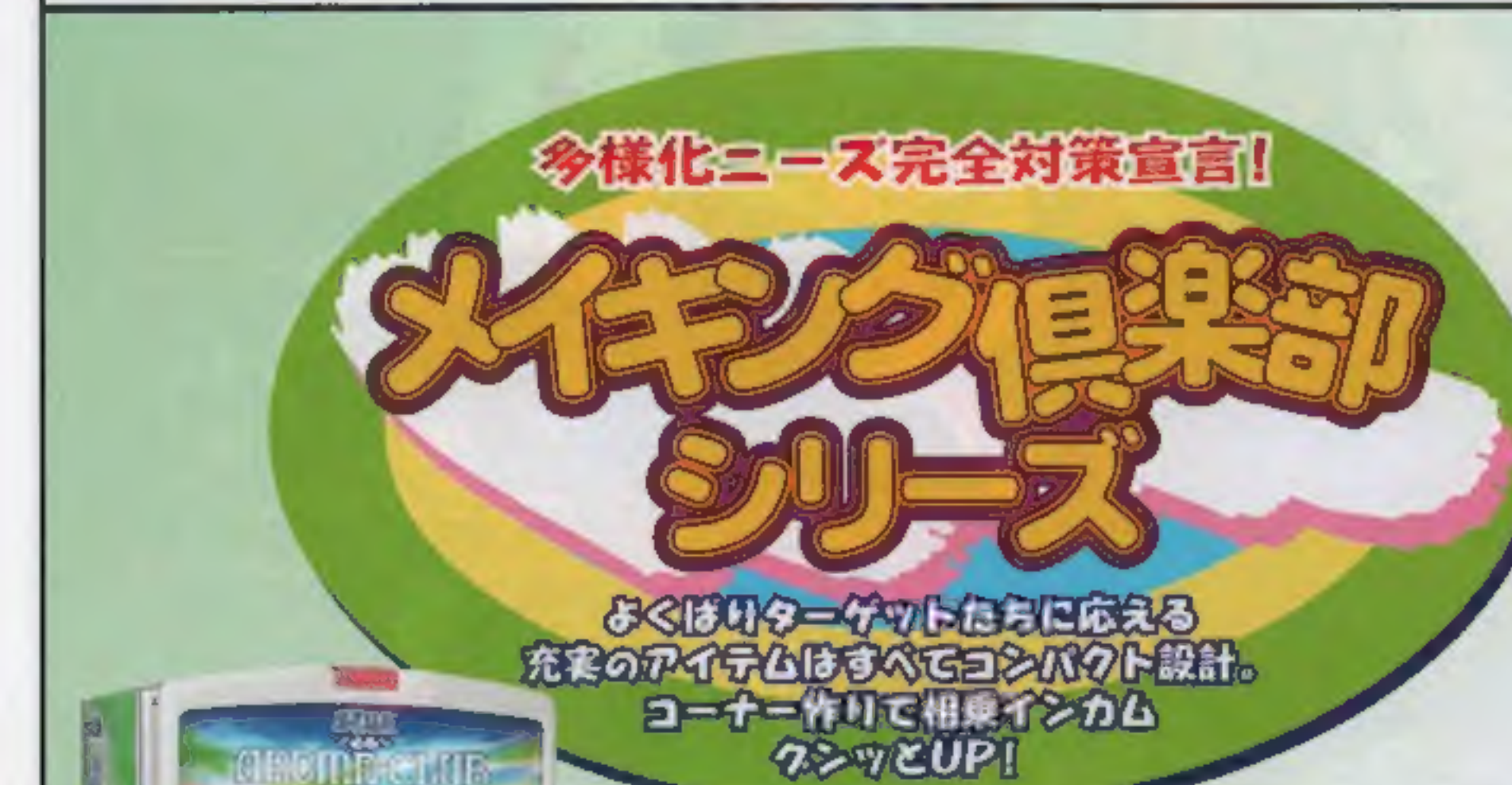
1,172(W)×2,700(D)×2,250(H)mm 430.5kg
AC100V 549W 50インチプロジェクションTV PAT.PEN

高さのあるデザインで
とにかく目立つ!

**NEW-DP
シリーズ
ラインナップ**

DP-24000 高価防犯対応 高性能防犯警備機
DP-1400 高性能防犯機
DP-25000 高価防犯対応 高性能防犯機
DP-1500 高性能防犯機

650(W)×650(D)×1900(H)mm 総重量720(K)×7100(N)mm 防犯等級1





カオリと遊ぼう

アロマクラブ

～アロマテラピー香りの診断室～

マイシンク倶楽部
シリーズ第4弾
新登場!



ワンランクも上です!
何種類もあつておもしろい

今や幅広い年齢層に
大人気のアロマテラピー
診断ゲームになった。
診断ゲームに答えるだけ
簡単な質問に答えるだけ
ピッタリのフレンドオイル
診断書が手に入り、誰で
アロマテラピーを楽しめ

魅力の最高級フレンドオイルは全32種類、
ターゲットの高リビートが期待できます





バーチャストライカー2

VIRTUA STRIKER 2

SEGA 1997

アーケードスタジアムを
興奮の渦に巻き込んだ
あの伝説のゲームが
「モデル3」で再び蘇る!!



リニエリイテイテ ラブラブキヤラクターズ

プリント倶楽部

プリントに
ニューキヤクター
続々登場!!



© 2000/01/17 PRINTO (株) © 2000/01/17 PRINTO (株) © 2000/01/17 PRINTO (株)

スタンプ倶楽部

あなた顔写真がかわいいスタンプに!



© 2000/01/17 PRINTO (株) © 2000/01/17 PRINTO (株) © 2000/01/17 PRINTO (株)

が
で
ル
と
も
る。

サ
ー
ビ
ス
近
日
登
場
!!

NEO プリント Multi

ネオプリントマルチ

ネオプリマルチは、
カセットの差し込み口が
2スロット。

上段のスロットにはネオプリマ
ルチカセットを。
下段のスロットにはタイムリー
にリミテッドカセットをセット。

2本のカセットが使えるのは
ネオプリントマルチだけ！

貴店のネオプリントが
ネオプリントマルチになる！
改造キットも登場！！



- ◆フレーム交換は簡単なROMカセット方式
- ◆人気のマルチフレーム&カラーセレクト機能
- ◆信頼性の高いロール式プリンターを採用
- 使用電源：AC100V±10 (50/60Hz)
- 消費電力：260W
- 本体重量：134kg ●本体外形寸法 (mm)：
幅680×奥行1227×全高1925

カスタム・フレーム (受注生産フレーム)

ロケーションの特色をきわたらせる、
オリジナルフレームの作製も承ります。

ネオプリ ASIAN アジアフレーム

中国、香港、インドなどなど。アジアのテイストが
たっぷり！イケてるフレームがそろってます。

ネオプリアジアフレーム

全20
フレーム

リミテッドカセット



ネオプリ AB・A・O・B 型 フレーム

血液型をモチーフに、ユニークなフレームが満載。

ネオプリAB・A・O・B型フレーム

全20
フレーム

リミテッドカセット



みんなのハートをキャッチするフレームカセット勢揃い！



速報

ネオプリ水族館 ネオプリおぼけやしき ネオプリ開運フレーム 発売予定！！

楽しさと高インカムを生み出す新作フレームが今後も
続々登場します。ご期待ください！

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

ヒットチャートを快進撃！
いま注目のスーパーグループ！



MAXをメインに、安室奈美恵、SPEEDという超豪華ラインナップ

小、中学生を中心に圧倒的な人気！



SPEEDをメインに、安室奈美恵、MAXという超豪華ラインナップ

ついに出了！
高インカムの切り札！！

記録破りのスーパースター達がネオプリントスペシャルに登場！！

The Future Is Now
SNK



Namie
Amuro
VERSION

全国のファンが待っていた！

ネオプリントスペシャル 安室奈美恵バージョン



あこがれの2ショットが実現する！安室奈美恵をメインに、
MAX、SPEEDという超豪華ラインナップ

何回プレイしても、やっぱり楽しい！



「3重合成」+「2重撮影」2つの撮影モードを搭載した シールベンダーの決定版。

新登場

リピート率を上昇させる！フレームと背景をミックスする「おすすめモード」と、
2つのポーズを1枚のシールにする「アレンジモード」を搭載。
「ネオプリント」の美点は、もちろん継承。
◆カラー、セピア、モノクロ。3種類のカラー選択が可能。
◆ローメンテナンスで定評のあるロール式高速プリンター。

高機能、高品質。そして、安定した高インカム。ロケーションの定番「ネオプリント」はさらなる進化を続けます。

SNK人気キャラクター「B・O・F」(バンド・オブ・ファイターズ)がめいぐるみになって登場！



SNK
オリジナル
NEOMINI
専用
B・O・Fマスコットキーホルダー
200個入り5種類 OP価格27,000円
おなじみのキャラクターが楽器をもって、
かわいいうるめいぐるみキーホルダーになりました！
サイズ：全長約8.5cm
※楽器の部品にはキーチェーンが付きます。 ©SNK 1996



カラーは
6種類
ネオミニ
●使用電源：AC100V(50/60Hz)
●消費電力：45W
●本体重量：31kg
●本体外形寸法(mm)：
幅488×奥行181×全高784

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

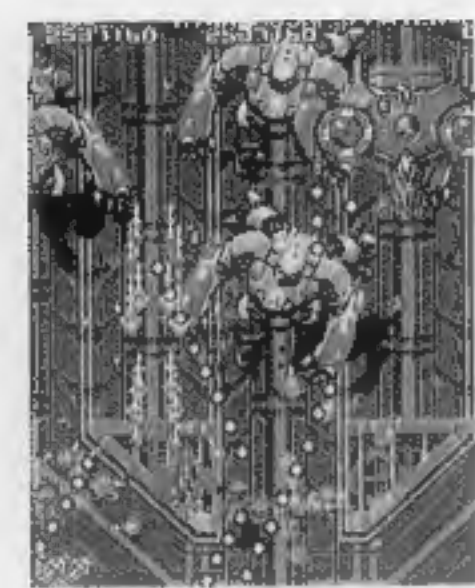
株式会社 エス・エヌ・ケイ 本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
大阪支店 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
東京支店 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北4条東15-2-36
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA 564, JAPAN.

TEL.06(339)3311(大代表)
TEL.06(339)5588 FAX.06(339)9506 仙台支店 〒983 宮城県仙台市青葉区新町4-2-25
TEL.06(339)6150 FAX.06(339)9506 名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市中区一社3-100
TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422 大阪支店 〒731-01 大阪府大阪市北区東天満町3-32-1
TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422 大阪支店 〒760 香川県高松市東町2-13-17
TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446 福岡支店 〒812 福岡県福岡市東区豊2-4-19
PHONE. 06(339)5577 FAX.06(339)7175

TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
TEL.082(871)8317 FAX.082(871)15303
TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740



電車でGO/
「J」システム」使用CG電車
運転ゲーム機。スピードを調節
して電車を走らせ時刻表どおり
に次の駅に停車させる。OP価
格120万円。【タイトー】No537



紫炎龍
「ST-V」ソフトの縦スクロ
ールシューティングゲーム。空
中から宇宙空間へと移る8ステ
ージ展開。カートリッジOP価
格12万円。【セガ】No537



コラムス 97
「ST-V」ソフトのCG落ち
物パズル。宝石が並ぶ横列が7
列に増え、難易度が3レベルか
ら選択可能に。カートリッジO
P価格12万円。【セガ】No537

話題のマシン

(第533号～第537号)



プリント倶楽部 2
シールプリント機。セガ社デジ
タルカメラのデータもシール化
できる機能など追加。標準価格
135万円。改造キット37万2千5
百円。【アトラス/セガ】No534



スタンプ倶楽部
スタンプ作成自販機。撮影した
利用者の顔写真をスタンプ化し
て払い出す。インク8色(選択)。
標準価格124万7千5百円。
【データイースト/セガ】No534



バットばつ丸のゴウーだま入れ
アーケードゲーム機。サンリオ
のキャラ「ばつ丸」が持つ捕れ
ぬくバツの中にボールを投げ
入れる。タイマー制。定価74万
8千円。【トーゴ】No533



フラッシュ&サウンド
5つ(5色)のボタンが異なる
音とともにランダムに光り、そ
の順番どおりにボタンを押して
いくアーケードゲーム機。OP
価格26万円。【こまや】No533



超首領様
「首領様」の続編。縦スクー
ティングゲーム。3タイプのス
タイルなどで姿勢の異なる面を
追いかける。基板販売でOP価
格16万8千円。【アトラス】No537



さるかにハムぞう
「スーパーカネコシステム」第
3弾の対戦アクションゲーム。
2分割画面で姿勢の異なる面を
追いかける。基板販売でOP価
格7万8千円。【カネコ】No534



うちまショット/
プライズマシン。パチンコ式に
玉を弾きスライダの羽根を回
すと、吊り下がった景品が落下
する。OP価格39万8千円。【ブ
ローリー/コウビス】No536



コンビニパレード
2人用プライズマシン。上下2
段の回転コンベアのカギ型フ
ックに吊るされた景品を、パ
ーの回転により落とす。OP価
格98万円。【トーゴ】No536



カオナフレンド
顔写真入り名刺作成機。1/4ガ
サイズのシートに名刺2枚を印
刷。名刺のデザインは36種類。
標準価格124万7千5百円。
【ヒューマン/セガ】No536



カニさんのまんぷくだあ/
新がりの落ちるボールをカニ
が次々とキャッチするアーケ
ードゲーム機。リプレイ式と景
品払い出しの2種ある。OP価
格39万8千円。【真砂工業】No535



シールくん 2
顔写真シールプリント機。シ
ールは16分割だが1カットのサ
イズが大きい。フレームは84種
類。OP価格55万円。【シン
コー/エイブル】No535



マイティーバード
キーホルダー景品対戦の2人用
プライズマシン。鳥の形のハン
マーで景品をフックから外し落
とす。景品は計112種。OP価
格98万円。【コナミ】No534



ニュー勘太
硬貨選別計数器。軽量、小型で
自動清掃やオートストップなど
多彩な機能を搭載し操作も簡単。
計数速度は毎分400枚。価格8
万8千円。【ダイト】No536



くるりんらんど・あどりのマキバ
一定量回転式乗物機。濃面カラ
「マキバ」と「カスケード」
をデザイン。ホープのOEM。
2人乗りでOP価格118万円。
【テンプレスト】No535



ファイヤーロボ
レール走行式乗物機。同社「コ
ロコロポッポ」の姉妹機種で機
能は同じ。消防車がモチーフ。
2人乗りでOP価格62万4千円。
【朝日エンジニアリング】No535



わんぱくフィッシュン
魚釣りゲームの定置型乗物機。
箱え付けのレールを巻くという
TV魚釣りの遊びができる。ホ
ープのOEM。1人乗りで標準
価格81万6千円。【セガ】No535



コロコロポッポ
レール走行式乗物機。LED
数字から順に押していくア
ーケードゲーム機。7段階の力
評価がある。タイマー制。価
格25万円。【ナムコ】No536



サーティテスト
制限時間内に30個のボタンを小
さい数字から順に押していくア
ーケードゲーム機。7段階の力
評価がある。タイマー制。価
格25万円。【ナムコ】No536

総目録

No. 98

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で③明らかなコピー機や⑥とくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は①TVゲーム機、②アーケードゲーム機(プライズマシン、占い機を含む)、③乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載回数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。(一部次回へ繰り越し)



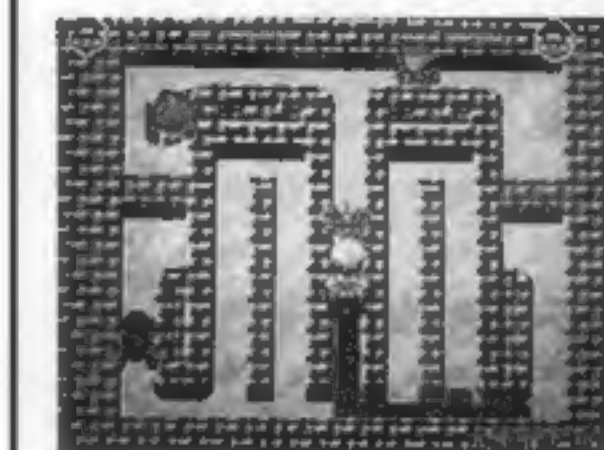
プレイカース
「ネオジオ」の対戦格闘ソフト。
キャラ8人が異なる必殺技を
ストックし使い分けながら戦う。
カセットOP価格9万8千円。
【ビスコ/SNK】No533



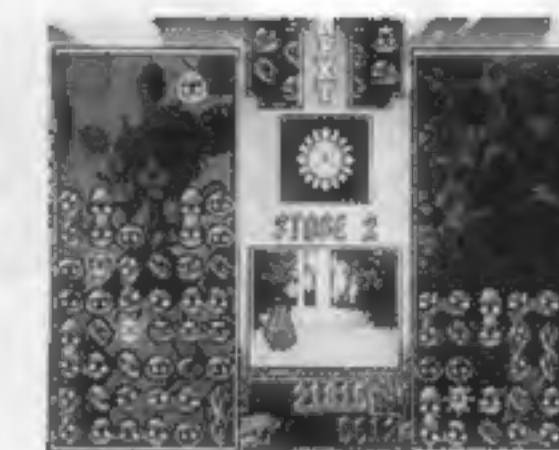
ヴァーサスネットサッカー
CGサッカーゲーム。コート
の画面視点の縦横を選択できる。
2台接続し4人まで対戦可能。
基板OP価格19万8千円。サ
ブ基板10万8千円。【コナミ】No533



アルペンレーサー 2
「システムスーパー22」使用C
Gスキーゲーム機。2人通信プ
レイ、2種の新コースとモード
などを追加。改造キットOP価
格35万8千円。【ナムコ】No533



ユキバタマンP
「スーパーカネコシステム」第
4弾のコミカルアクションゲー
ム。固定画面で雪玉を作って敵
面にぶつける「太陽ぶよ」など追
加。基板標準価格15万円。
【コナミ/セガ】No534



ぶぶぶSUN
「ST-V」ソフト。シリーズ
3作目の落ち物パズル。相手面
面を邪魔する「太陽ぶよ」など追
加。基板標準価格15万円。
【コナミ/セガ】No534



スカッドレース (DX)
「モデル3」使用CGドライ
ブゲーム機。実在スーパーカー4
車種によるスピードレースを展
開。コースは4種類。標準価格
247万5千円。【セガ】No534



マジカルアイドルパワー
同名テレビ番組をもとにした早
押しTVクイズ機で、備え付け
のマイクで声で解答するのが特
徴。28インチアップライト型O
P価格98万円。【セガ】No533



セガススーパーG
「モデル2」使用CGスキーゲ
ーム機。スライド台が右足と左
足に分かれリアル感がある。4
人まで通信プレイ可能。標準価
格212万5千円。【セガ】No533



ストリートファイターEX
「ストII」の流れを継承し各キ
ャラの動きや技などをデフォル
メしたCG格闘ゲーム。キャ
ラは10人。基板価格23万8千円。
【アリカ/カプコン】No533



ファイターズインバトルエ
「FX-1」使用CG格闘ゲー
ム。前作の続編。ボスキャラ5
人が選択可能となり新テクニッ
クも追加。サブ基板OP価格9
万8千円。【タトリー】No536



理想像探偵社
2人用占い機。心理テストによ
り理想の相手の顔CGを作り出
しコメントとともにプリントア
ウト。標準価格130万8千円。
【高田工業所/セガ】No535



リアル Bout 闘魂伝説スペシャル
「ネオジオ」ソフト。シリーズ
6作目の格闘アクションゲーム。
前作のシステムを改良し新キャ
ラ4人を追加。カセットOP価
格11万8千円。【SNK】No535



スーパービショシチャン
前作のバージョンアップ版のT
Vパラディゲーム機。ミニ
ゲームが20種に増え新モードも。
3人用アップライト型でOP価
格63万8千円。【コナミ】No535



マネーアイドル・エクステンダー
「ネオジオ」ソフトの落ち物パ
ズルゲーム。落下する硬貨を組
合わせて高額の硬貨へと変換し
ていく。カセットOP価格7万
8千円。【フェイス】No535



アルペンレーサー2・コンバト
同社同名機のコンバト版で設
置面積はDXの約半分。ステッ
プの連結型に新機構を採用し操
作しやすくなった。OP価格99
万8千円。【ナムコ】No534



ストリートファイター III
「CPS III」第2弾の対戦格闘
ゲーム。新キャラ9人や格闘必
技選択システムなど追加。基板
とCD-ROMのセットOP価
格24万8千円。【カプコン】No537



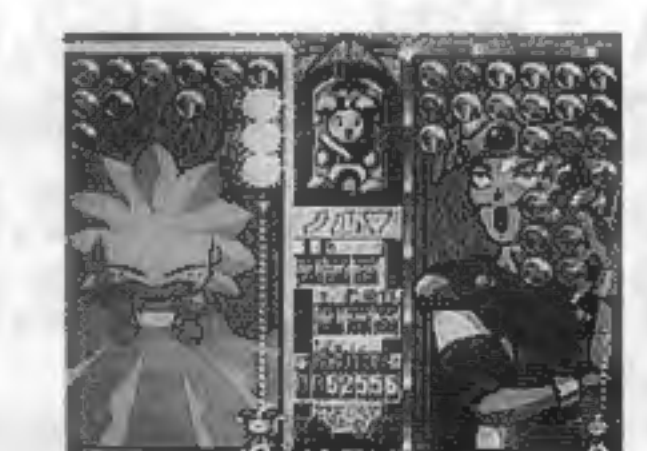
オペレーションサンダーボルト
2人用CGガンゲーム機。大型
マシンガンに臨み抱えて持ち、
連射とウェポンで敵兵や戦車、
ヘリなどを撃破していく。OP
価格168万円。【コナミ】No537



鉄拳 3
同社同名ゲームの基板販売。画
面前後への機動移動、起き上がり
回避キックなど新テクニクも
追加。基板キットOP価格26万
8千円。【ナムコ】No536



鉄拳 3
「システム12」使用第1弾のC
G格闘ゲーム。キャラが10人に
増え一新。基板1枚と「サイバ
ーレード」2台のセットOP価
格79万8千円。【ナムコ】No536



マジカルドロップ III
「ネオジオ」ソフト。シリーズ
3作目のTVパズル。すごろく
モードを追加しキャラも増。カ
セットOP価格8万8千円。
【データイースト/SNK】No536



ソニックウィングスリミテッド
シリーズ4作目の縦スクロール
シューティングゲーム。12ステ
ージ構成でコースが次々と分岐
していく。基板OP価格16万8
千円。【ビテオシステム】No536

Game Machine's Best Hit Games 25

■ TVゲーム機——ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	評価
	MODEL (MANUFACTURER)	(RATING)
1	鉄拳 3 (ナムコ) Tekken 3 (Namco)	8.59
2	ヴァンパイアセイヴァー (カプコン) Vampire Savior (Capcom)	8.50
3	子育てクイズマイエンジェル 2 (ナムコ) Quiz My Angel 2* (Namco)	7.38
4	ギャルズパニック S (カネコ) Gals Panic S (Kaneko)	6.36
5	ソルディバイド (彩京) Sol Divide (Psikyo)	5.67
6	ストリートファイター III (カプコン) Street Fighter III (Capcom)	5.62
7	バーチャストライカー (セガ社) Virtua Striker (Sega)	5.48
8	V S雀士ブランドニュースターズ (ジャレコ) VS Mahjong Brand New Star* (Jaleco)	5.40
9	ストリートファイター EXプラス (アリカ/カプコン) Street Fighter EX Plus (Capcom)	5.33
10	子育てクイズマイエンジェル (ナムコ) Quiz My Angel* (Namco)	5.22
11	ファイナルロマンス 2 (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.17
12	Xメンvsストリートファイター (カプコン) X-men vs. Street Fighter (Capcom)	5.12
13	マジカルドロップ III (データイースト/SNKネオジオ) Magical Drop 3 (Data East/SNK)	4.79
14	クイズ美少女戦士セーラームーン (バンプレスト) Quiz Sailor Moon* (Banpresto)	4.78
15	ギャロップレーサー (テクモ) Gallop Racer (Tecmo)	4.77
16	パズルボブル 3 (タイトーF3) Puzzle Bobble 3 (Taito)	4.74
17	ぷよぷよ SUN (コンパイル/セガ社) Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	4.71
18	ストリートファイター EX (アリカ/カプコン) Street Fighter EX (Capcom)	4.69
19	ライデンファイターズ (セーブ) Raiden Fighters (Seibu)	4.67
20	上海 III (サン電子/タイトー) Shanghai III (Sun)	4.65
21	V Sネットサッカー (コナミ) VS Net Soccer (Konami)	4.56
22	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.55
23	コラムス 97 (セガ社) Columns 97 (Sega)	4.39
24	上海・万里の長城 (サン電子/テクモ) Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.38
25	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル (SNKネオジオ) Real Bout — Fatal Fury Special (SNK)	4.30

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
(RATING)

調査クレーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)

順位	機種名 (メーカー名)	評価(RATING)
1	2 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社) The House of The Dead (Sega)	8.27
2	1 電車でGO! (タイトー) Go By Train [Densya de Go!!] (Taito)	8.20
3	— トップスケーター (セガ社) Top Skater (Sega)	8.10
4	3 トーキョーウォーズ (SD/DX) (ナムコ) Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	6.75
5	7 パーチャファイター 3 (セガ社) Virtua Fighter 3 (Sega)	6.70
6	6 GTIクラブ (DX/2P) (コナミ) GTI Club (DX/2P) (Konami)	6.33
7	5 スカッドレース (セガ社) Scud Race [Sega Super GT] (Sega)	6.20
8	18 ガンバレット (ナムコ) Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.73
9	4 マジカル頭脳パワー (セガ社) Magical Cyber Power (Sega)	5.46
10	17 パーチャコップ 2 (DX/S) (セガ社) Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.44
11	10 クイズドレミファグランプリ 3 (コナミ) Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	5.17
12	16 電脳戦機バーチャロン (2P/VS) (セガ社) Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	5.09
13	11 ガンブレッドNY (SD/DX) (セガ社) Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.07
14	15 タイムクライシス (SD/DX) (ナムコ) Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.05
15	12 アルペンサーファー (ナムコ) Alpine Surfer (Namco)	5.00

● フリッパー (FLIPPERS)

①	3	NBAファーストブレイク (ミッドウェー/タイトー)	
		NBA Fastbreak (Midway/Taito)	6.50
2	2	ジャンクヤード (ウィリアムズ/タイトー)	
		Junkyard (Williams/Taito)	5.00
3	1	ピンボールマジック (カプコン)	
		Pinball Magic (Capcom)	4.50
4	5	ジュラシックパーク (データイースト)	
		Jurassic Park (Data East)	4.25
5	4	バットマン・フォーエバー (セガ社/データイースト)	
		Batman Forever (Sega/Data East)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	プリント倶楽部 2 (アトラス/セガ社) Print Club 2 (Atlus/Sega)	8.16
2	—	ジョイスタンド (大平技研工業) Joy Stand (Ohira)	7.00
3	4	なんでもシール委員会 (アイマックス/ジャレコ) Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.73
4	3	ネオプリント (SNK) NEO Print (SNK)	6.15
5	—	プリネーム (バンダイ) Pri-Name (Bandai)	5.89

カリキュラムについてであるが、今迄繰り返して見てきたように自由系文部省については全くの自由である。自由ということがあるのがわが国の多くの人の人たちの特性でもあるが、別に心配する必要はない。今でも同じ大学という名称の下に、あるいは高校の名称の下に、名称だけは同じであるが内実は全くピンからキリまで種々雑多な学びあっているのは遊びが行われているのが実状である。

昭和三十年代、まだわが国の経済がこれから高度成長期にさしかかる頃、大企業が中、高、大の入社試験の問題を同一の問題で実施すると、きまっていればいい平均点を出すのは中卒、続いて平均点が高いのは高卒、大卒生の平均点がもっとも

のである。
この時代、状況は、
はちがうのだけれども、
現状では中学でも英語などは高いあるいは高二程度の学力を養い出せる程度の高卒を養成して、ところもあるのに、対して、高校という名称をもちながらも、ほぼ全員の生徒が平均的な中学生ほどの英語の学力がない、高校のテキストを使用する授業が成立しないので、教師がワープロで中一の英語の教科書なみのテキストを作成して、ABCからの授業を行っているところもある。

全国一斉に行われる高校の学力を問う試験や規定の学点のところは今の高校、そういう点では今の高校は自由を謳歌している。大学も同じである。

大学の近所を徘徊しながら、挙句の果には学校近辺の町民が学校を廃校にするように署名運動が行われたところもある。いちばん大きな本当の理由は、その学校があるためにその近辺の土地やマシンの価格が下ってしまつて困るというのである。高校全入運動が盛んに行われた結果がこういう運動を誘発するというたつたとはいへない。いかにかわが国が豊かになつたかということをは如実に証明している。話をここに戻して、今はわが国の教育というのは誤つているのにせよ誤まつていないのにせよとにかく出鱈目であるといふことにおいて全くの自由が保証されている。いゆるる学力において

すものである。大学よりも平均して学力がある中学や高校はさらに存在していても、高校よりも高い学力をもっている中学もある。今の制度の下で見ても限り大学、高校、中学校の名称の違いはある程度年齢の違いぐらいだし示していないぐらゐい。こゝまで教育の現状はほとんどできてゐるのだから確かに外れてしまつてゐるから教育の外れとしてまたそうであるから教育界についてうんぬんがしれよつちう取り沙汰されません。実際に外れている獲物としての自由系文部省の発想である。教科書で面白い話として鹿島茂が、フランスの語学研究所 CREDIF が外

その美人が先生として入ってきたので驚く。

——ナンパのハウツーが仏語ですすめられてゆく。「言葉の技術 あるいは未知の男ないし女との会話のきつかけを作る術」という課があり、「ナンパされた女に与える忠告」とか「もし、あなたと女が男にナンパしただけと思ったら」「ナンパされた男に与える忠告」などが続く。

この教科書はフランス語を学ぶとは、男女の愛のきつかけとなる会話の術を学ぶことであるという「思想」のもとに編集されている。

大胆な愛の会話（睦言）が多いが例えば「ナンパはどうですか」「いただくわ」「水は？」「少し」

放つておけば多分、自らの学校では中には非常に秀れたテキストが作成されるであろうことは容易に想像されるが、問題は国際系で用いられることになる唯一のテキストである。

これは全国の国際系の学校にわたって強制的に使用され、他への選択肢がないものである限り、小学校から大学まで国際的な水準で必要とされる知識を網羅しなければならないのは当然なことであるのだが、同時に、例にある仏のテキストのように確固とした哲学思想の下に、出来るだけ具体的に明晰な言葉で興味をもてるように、かつユーモアをも忘れないような高度に知的な教科書が作成されなければならない。

金銀財宝は、
でも生徒が教室には入ら
見えてゆくと、この中高大
の名称は学力の違いを示

山州萬里

人はだれかを愛するようにはできていない。だが、かならずしも、すべての選択肢を試してから相手を選ぶわけではない。人生で出会える相手の数は限られてゐる。ならば、その選択肢を広げる努力をしたほうがいい。それには、外国語ができるに越したことはない。愛の拡大（ナンパに効も）というのがこの外人向けの仏語教科書『Archipel』の哲学である。

—— 第一課 二人の若者が郊外電車の中で出会った取り澄ました美人にナンパをする。「きれいな瞳をしていますね」と話しかけるがすげなく断られる。二人があとで大学の教室に出てみると、モアも忘れていない。

「愛は？」
「毎日でも」
「一番最後の『愛De la mort』という単語はフランス語では同時に「セックス」を意味するから、会話には「セックスは？」
「毎日でも」
となり、いやはやどうも参つてしまつと同時にユーモアが面白いこけてしまつ。

ま、かように仏の教科書は他のものでもそうだが、確固とした哲学思想がまざるもつていてというのが具体的に明晰な言語で展開されてゐる。しかかも出来るだけ生徒の興味をそそるようにしてユーモアも忘れていない。

まるち かめら あいず No.293

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ヘキサ プレジデント
期待と信頼を凝縮しながら
ペールを脱いだ王者の極!

スマートキッズ
チアゴルフ ラインズボール
選べる2種のペンダー
(75φカプセル、キャンディ)
料金、ゲーム数とも4段階設定可能

ラッキークレーンDX II
バリエーション豊富なバ
ケットの強弱設定が可能

ターフチャンピオン
度肝を抜く臨場感!!
熱い興奮が今、
ターフを駆け抜ける!



HEXA PRESIDENT

CHEER GOLF

LINES BALL

LUCKY CRANE DX II

TURF CHAMPION

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

YUBIS

株式会社 **ユウビス**

本 社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒110 東京都台東区台東4丁目27の5 秀和御徒町ビル ☎03(3837)3884代
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

THE MISSION: TRACK THE HIDEOUT OF THE TERRORIST GROUP AND arrest THE LEADER.
OBJECT: "TUNK": LEADER OF THE TERRORIST GROUP.
They will let no obstacle get in their way.
There's no escape!

スピーカー内蔵の専用ガン
大迫力ガンアクション

テロリストには屈するな。
武力で敵を殲滅せよ。

TOTAL VICE TM
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

トータルバイス

この広告に記載されている団体・商標写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承ください。

TOTAL VICE is an original game product created by KONAMI CO., LTD. KONAMI CO., LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this product.

コナミ株式会社

本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

販売代理店

北海道コナミ株式会社 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9 TEL.011-232-3778

東北コナミ株式会社 〒980 仙台市青葉区本町2-1-7-2 TEL.022-264-1345

関東コナミ株式会社 〒163-04 東京都新宿区西新宿2-1-1 TEL.03-3348-0234

埼玉コナミ株式会社 〒331 埼玉県大宮市板本町1-7-5 TEL.048-647-1000

神奈川コナミ株式会社 〒220-81 横浜市西区みなとみらい2-2-1 TEL.045-224-3345

愛知コナミ株式会社 〒460 名古屋市中村区名駅南1-24-30 TEL.052-562-4667

北陸コナミ株式会社 〒920 石川県金沢市尾山町2-1-7 TEL.0762-35-2345

大塚コナミ株式会社 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 TEL.06-347-5557

兵庫コナミ株式会社 〒650 兵庫県神戸市中央区京町7-5-2 TEL.078-334-3456

中国コナミ株式会社 〒730 広島市中区大手町2-7-10 TEL.082-245-3456

四国コナミ株式会社 〒760 高松市錦町1-1-5 TEL.0878-22-8801

九州コナミ株式会社 〒810 福岡市中央区天神4-2-20 TEL.092-715-2367

KONAMI Co., Ltd.

HEADQUARTERS 4-3-1 Toranomon, Minato-ku, Tokyo, 105 Japan

京都営業所 〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹園町585 TEL.075-431-7890

福岡出張所 〒810 福岡市博多区1-3-2 TEL.019-624-8567

新潟出張所 〒950 新潟市南區口1-1-2 TEL.025-247-4567

長野出張所 〒390 松本市本庄1-1-4-10 TEL.0263-39-3345

宇都宮出張所 〒321 栃木県宇都宮市中央2-5-12 TEL.028-649-7890

千葉出張所 〒273 千葉県船橋市本町6-1-8-5 TEL.0474-25-7890

静岡出張所 〒420 静岡県静岡市西野町2-1-2 TEL.054-221-1234

浜松出張所 〒430 静岡県浜松市元浜町2-6-8 TEL.053-479-2345

岡山出張所 〒700 岡山市渡辺町2-5-5 TEL.086-224-2567

米子出張所 〒683 鳥取県米子市富士見町2-9-8 TEL.0859-23-2567

松山出張所 〒790 松山市湊町6-3-2 TEL.089-935-6890

高松出張所 〒880 高松市東区西町1-4-3-5 TEL.0985-26-4567

岩田出張所 〒900 沖縄県那覇市牧志3-2-3-29 TEL.098-869-5678

最新アーケードゲーム情報満載!! ホームページ: <http://www.konami.co.jp/>

Bandai Cancels Plan To Merge With Sega

In the evening of May 27, Sega Enterprises Ltd., Tokyo, and Bandai Co., Ltd., Tokyo, cancelled their merger agreement scheduled for October 1. Since many people in Bandai expressed opposition to the merger, Bandai informed Sega of the cancellation, and Sega accepted it. However, the two companies agreed to proceed with business tieups.

On January 23, Sega and Bandai announced that both companies decided to merge. As of April 1, Sega

carried out an organizational reform towards the merger (see "Game Machine" No. 536 and No. 541). According to the initial plan, it was decided that the draft merger agreement be approved in mid-May at meetings of the boards of directors of both companies, and officially approved at the general meetings of shareholders on June 27. However, since there were many objections within Bandai, at the meeting of the board of directors on May 1, Bandai decided to put off the approval of the draft merger agreement to July, and withdrew that resolution on May 26. And on May 27, or the day before May 28 when the merger agreement was due to be authorized at the board of director meetings of both companies, Bandai informed Sega of the cancellation.

Makoto Yamashita, president of Bandai, stated, "The cancellation is due to the fact that there were differences in corporate culture between the companies, and that we found it difficult to expect a synergy effect. We regret the trouble we have caused Sega through this." Hayao Nakayama, president of Sega, stated, "Up until recently, we thought we could merge successfully with Bandai. However, as

SCE To Overtake Results Of Sega, Nintendo

The consolidated results of Sony Computer Entertainment Inc. (SCE) Tokyo, have grown due to the rapid diffusion of its home video "Play Station", and threaten to overtake the results of Sega and Nintendo. This was revealed by Sony Music Entertainment (SME), one of the parent companies of SCE.

SCE was established in November 1993 with Sony and SME investing 50% each. Although its results are included in the consolidated results of both Sony and SME, as SCE itself is a company whose stocks are not offered for public subscription, it is not obliged to announce the results. With the announcement of consolidated results by both Sony and SME by May 8, an outline of SCE's results has surfaced.

SCE's consolidated revenue for the fiscal year ended March 1997 was about \$400,000 million and the figure is expected to rise to \$650,000 million for the year ending March 1998. This is due to the fact that cumulative shipments of "Play Station" from December 1994 till March 1997 have reached 13.5 million units, including 8.9 million units which were shipped in the year up to March 1997.

SCE is increasing production of "Play Station" to a monthly output to 1.5 million units from May, and it will very likely ship 18 million units by March 1998.

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

18-2, Doyamacho, Kita-ku,

Osaka, 530 Japan

faxphone (81) 6-314-3821

ampress@msn.com

© 1997 Amusement Press, Inc.

Bandai' could not unite their people behind the plan, it came apart. Sega's management policy will remain unchanged."

Isao Ohkawa, chairman of CSK and also chairman of Sega, who was prepared to lead the new company as chairman when the two companies merged, was openly disappointed. CSK is the largest holder of Sega's stocks, and will continue to take a positive role in Sega's management, Ohkawa states.

Every year, Sega used to announce the results for the fiscal year ending March in mid-May. However, with the merger looming, it postponed the announcement and decided to announce the results on May 28 (to be reported in the next issue).

Namco Marks High Profit In Results '96

Namco Limited, Tokyo, posted ¥101,026 million in revenue, up 17.9% over the preceding year, and ¥5,909 million in net income, up a large 46.5%, for the fiscal year ended March 1997.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥27,196 million, up 10.0% over the preceding year, home video software ¥19,504 million, up 28.0%, arcade operation ¥52,913 million, up 18.5%, and others ¥1,412 million, up 27.3%.

A breakdown of exports by sector was given for the first time. According to it, coin-op exports accounted for ¥8,945 million, down 5.9%, home video exports ¥4,137 million, up 2.913%, and other exports ¥1,271 million, thus totaling ¥14,354 million. The export ratio increased from 12.3% in the preceding year to 14.2%.

Namco forecasts ¥111,000 million in revenue and ¥5,300 million in net

income for the fiscal year to end March 1998.

The consolidated results including those of 19 subsidiaries such as Namco America and Namco Europe, showed ¥139,808 million in revenue, up 26.9% over the preceding year, and ¥7,787 million in net income, up 48.5%.

Five new subsidiaries were included for the first time, including Namco Ireland. Since Nikkatsu, which has already become a subsidiary, is undergoing restructuring, its results were not included in the consolidated results.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥40,051 million, up 29.3% over the preceding year, home videos ¥24,982 million, up 34.6%, arcade operation income ¥71,304 million, up 24.1%, and restaurants ¥3,470 million up 8.6%. Overseas sales accounted for ¥49,723 million occupying 35.6% of the total (vs. 28.9% with ¥31,831 million in the preceding year).

Namco forecasts ¥141,000 million in consolidated revenue and ¥7,600 million in final net income for the fiscal year to end March 1998.

Banpresto Sets Up Home Video Sub.

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba, Bandai's subsidiary, newly inaugurated its own subsidiary, Banpresoft, as of April 1. After uniting Banpresto's home video development department with Banpresto's subsidiary, Banpre Planning was renamed Banpresoft as a virtually new company.

Banpresto was formed as a result of Bandai's purchasing Coreland Technology in February 1989 and renaming it. At present, Bandai owns 80% of Banpresto's capital, and its sales are composed of coin-op games 49%, home videos 46%, and arcade operation 4% (results in the term ended March 1996).

USED BUT LIKE NEW

RECONDITIONED DEDICATED MACHINES

USED ORIGINAL PCB'S

Fillmore, inc.

10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan,

Phone : 81-727-54-2535

F a x : 81-727-54-2522

e-mail : fillmore@pic-internet.or.jp

W e b : <http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore/>



AM業界人のための アブノーマル度チェック

Q. やっぱりナムコのゲームは楽しいと思う。

1. 「アルマゼロレーシングやアブノーマルチェックなどどれも楽しいゲームだ。」
2. 「・・・思わない。」
3. 「ゲームは面白いがこの広告はけしからん。」

アブノーマルチェック



Wonder Page
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
<http://www.namco.co.jp/>

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ

本社 〒146 東京都大田区北沢 2-1-21
TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
販売一部 (東京) 〒146 東京都大田区北沢 2-8-5
TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区南水 3-8-2
TEL. 011 (822) 5002 (代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市中区東 2-24-27
TEL. 052 (933) 6305 (代)
販売二部 (大阪) 〒564 大阪府吹田市江の島 20-10
TEL. 06 (338) 3511 (代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上戸田 2-12-24
TEL. 092 (474) 5605 (代)

©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED